

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (UU No.20 Tahun 2003). Pendidikan adalah salah satu faktor yang penting bagi perkembangan manusia dari jaman dahulu hingga sekarang ini. Dengan perkembangan peradaban pendidikan yang cepat dan penerapan yang semakin luas akan mampu menciptakan manusia-manusia yang lebih unggul. Upaya untuk membangun siswa yang unggul dilakukan juga dalam proses pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk mempersiapkan tantangan dan persaingan global dunia kerja. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional (Pasal 3, Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990). SMK merupakan sekolah yang menekankan pada ilmu pengetahuan dan ketrampilan, maka dari itu pengembangan proses pembelajaran sangat diperlukan sebagai wujud dari inovasi belajar (Agustina, 2011).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa banyak hal positif di dunia pendidikan, termasuk teknologi komputer dan *internet*. Baik pengembangan dalam perangkat keras maupun lunak, diberikan pilihan dan tawaran di dunia pendidikan dalam menunjang pembelajaran. Selain cepatnya mendapatkan informasi, dapat juga membuat multimedia yang mampu memberikan efek belajar peserta didik

lebih menarik dan juga interaktif (Kuswari Hernawati. 2010). Proses pembelajaran yang melibatkan guru, siswa, dan komponen lainnya yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam mencapai tujuan tertentu. Media menjadi salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang bervariasi dan juga tepat dalam proses pembelajaran dapat mengatasi sikap pasif siswa sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dalam mencapai tujuan. (Deni Hardianto, 2005)

Penulis, terlebih dahulu telah melakukan observasi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Wawancara dilakukan dengan seorang guru pengampu jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak), menurut observasi penulis bahwa pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada guru. Proses pembelajaran hanya dipandang sebagai suatu aktivitas yang harus “ditelan” oleh murid untuk dihafal dan diingat. Pembelajaran yang berpusat pada guru menekankan pada konten, tanpa memberikan siswa waktu yang cukup untuk merefleksikan materi-materi yang dipresentasikan, menghubungkan dengan pengetahuan sebelumnya, atau mengaplikasikannya kedalam kehidupan nyata (Burrowes 2003). Kemudian ditemukan permasalahan selanjutnya yaitu minimnya siswa berlatih pemrograman, Hal ini dibuktikan dengan, siswa hanya mendapat kesempatan menggunakan laboratorium RPL satu minggu sekali. Dalam proses pembelajaran tersebut maka siswa akan sulit dalam menanamkan pemahaman materi dikarenakan proses pengulangan materi hanya terjadi satu minggu sekali disekolah.

Mata pelajaran pemrograman dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk kelas X RPL di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara dikarenakan mata pelajaran ini sebagai dasar untuk menempuh atau mempelajari mata pelajaran dikelas berikutnya. Pada mata pelajaran ini terdapat materi atau bab membahas tentang data dan operator. Pada bab ini menjelaskan tentang pengenalan variable, tipe data dan operator. Sebagai materi yang menjadi dasar dari mata pelajaran

pemrograman dasar perlu adanya media pembelajaran yang dapat menarik agar siswa lebih mudah untuk memahami dan mau mempelajarinya.

Dengan adanya permasalahan diatas maka perlu adanya sebuah media yang memungkinkan untuk proses pembelajaran yang lebih efektif melalui media pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan mengulang materi yang didapat di kelas. Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah membuat video interaktif. Video tersebut disajikan dalam sebuah aplikasi web yang memuat materi pembelajaran lainnya. Tulisan ini membahas hasil pengamatan terhadap siswa setelah mendapatkan materi video interaktif dibanding siswa yang tidak mendapatkan.

Dari ulasan diatas maka banyak hal positif yang dapat diambil oleh siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya, dengan pengembangan video interaktif tersebut maka siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain :

1. Proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru
2. Minimnya penggunaan laboratorium yaitu satu minggu sekali
3. Minimnya penanaman pemahaman materi data dan operator

C. Pembatasan Masalah

Maka pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian terfokus pada pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan *plugin moodle*
2. Materi yang diberikan yaitu data dan operator untuk siswa SMK
3. Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran Data dan Operator ?
2. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran video interaktif ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran video interaktif mata pelajaran data dan operator.
2. Menerapkan media pembelajaran video interaktif pada pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan efektivitas dan pemahaman siswa di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Video interaktif yang merupakan produk penelitian yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran siswa.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi siswa dan mampu membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Peneliti.

Menambah wawasan tentang pengembangan video interaktif dalam bidang pendidikan teknik informatika juga sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.